

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat cepat dan semakin canggih. Adanya koneksi internet, yang memungkinkan banyak fitur dan hiburan yang dapat Anda nikmati setiap hari, seperti bermain game online. (Utami et al., 2023) Game online adalah salah satu dari banyak perubahan teknologi yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi di era globalisasi yang semakin pesat. Permainan elektronik yang dapat dimainkan melalui jaringan internet melalui berbagai gadget, seperti laptop, ponsel pintar, konsol game, dan komputer. Game ini dapat dimainkan oleh lebih dari satu pengguna atau dapat dimainkan secara bersamaan. (Erida, 2022)

Game online berkembang dengan sangat cepat, dan seiring berjalannya waktu, permainannya menjadi semakin menyenangkan. termasuk tampilan, gaya bermain, grafis game, dan resolusi gambar. Selain itu, ada banyak jenis permainan online yang berbeda, yang membuatnya menarik, seperti permainan perang, petualangan, dan perkelahian. Jumlah orang yang memainkan permainan online tersebut meningkat seiring dengan seberapa menarik permainan tersebut. yang akhirnya menjadi yang paling populer. (Rompas et al., 2023) Penggunaan internet untuk game online dan platform sosial media semakin meningkat dalam hal hiburan. Stumble guys adalah salah satu game yang sangat populer saat ini. (Nurwulan et al., 2022)

Stumble Guys adalah game online multiplayer yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang, dan juga dapat dimainkan dalam format model eliminasi. Dalam game Stumble Guys, pemain diminta untuk bertahan dalam setiap ronde permainan. Dalam satu permainan, terdiri dari tiga puluh dua pemain, pemain harus berlomba untuk melewati rintangan yang ada di setiap map yang tersedia dalam game. Permainan biasanya terdiri dari tiga hingga empat ronde.

Stumble Guys telah diunduh sebanyak 163 juta kali di berbagai platform Android, IOS, dan komputer di seluruh dunia, menurut analisis yang dilakukan oleh situs AppMagic. Jumlah ini sangat besar mengingat game ini baru sekitar satu tahun sejak pertama kali dirilis. (Robbani et al., 2023) Salah satu game mobile yang paling populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia, adalah Stumble Guys. (Primandani Arsi et al., 2023)

Beberapa orang menyukai game ini, tetapi yang lain tidak puas, Google Play adalah platform yang memungkinkan pengguna menulis komentar dan menulis ulasan untuk aplikasi yang telah mereka download. seperti Stumble guys. (Primandani Arsi et al., 2023) Terkadang sebuah game menerima ribuan ulasan dalam sehari, dan mungkin menerima lebih dari 150.000 ulasan dalam seminggu (Yejian & Takada, 2023) Suatu metode diperlukan untuk mengetahui ulasan pengguna terhadap aplikasi karena ulasan yang tidak terstruktur dan banyak di Google Play Store. (Diki Hendriyanto et al., 2022) Untuk mendapatkan informasi dari ulasan pengguna aplikasi Stumble Guys, ulasan tersebut harus diproses. Ulasan tersebut berguna untuk membantu pengembang menyempurnakan aplikasi agar data ulasan dapat diproses dengan lebih mudah. (Adyatma Subagja et al., 2021) Analisis sentimen akan dilakukan menggunakan ulasan pengguna dari aplikasi game Stumble Guys. (Fajar Iqbal Wibowo, 2024)

Analisis sentimen adalah ilmu yang menganalisis perasaan dan emosi seseorang terhadap suatu objek. (Nurian, 2023) Ini mencakup proses komputasi yang menganalisis teks digital untuk mengetahui apakah kalimat atau kata-kata yang disampaikan memiliki pesan atau makna. (Rahman et al., 2024) Hal ini bertujuan untuk menganalisis pendapat dan emosi yang terkandung dalam teks secara sistematis dan otomatis. analisis sentimen dapat mendeteksi sentimen positif atau negatif dalam sebuah teks pada tingkat yang berbeda, seperti tingkat dokumen, kalimat, dan aspek. (Yu et al., 2023) Analisis sentimen yang baik dapat menunjukkan kepuasan pengguna dan membantu pengembang menyesuaikan diri dengan

kebutuhan pasar yang berubah dengan meningkatkan kualitas dan daya saing aplikasi. (Gumilar et al., 2024)

Penelitian ini menggunakan algoritma *Naïve Bayes*, sebuah teknik pengklasifikasian data yang menggunakan data mining dan machine learning. Untuk memprediksi peluang berdasarkan asumsi yang akan diketahui, Algoritma Naive Bayes menggunakan statistik probabilitas. Algoritma ini disukai karena mudah digunakan dan menghasilkan hasil yang akurat dalam waktu singkat. (Fajar Iqbal Wibowo, 2024)

Banyak penelitian sebelumnya telah berkaitan dengan penelitian ini, pada tahun 2020 (Herlinawati et al., 2020) telah melakukan penelitian mengenai analisis sentimen zoom cloud meetings di playstore menggunakan naïve bayes dan support vector machine untuk penelitian ini metode preprocessing yang digunakan yaitu cleaning, tokenization, stemming dan filter stopword, data yang digunakan terdiri dari 546 ulasan positif dan 461 ulasan negatif, hasil penelitian ini menghasilkan nilai akurasi sebesar 74,37

Penelitian selanjutnya yang telah dilakukan oleh (Setiawan et al., 2021) mengenai analisis sentimen twitter kuliah online pasca Covid-19 menggunakan algoritma support vector machine dan naïve bayes, hasil pengujian terhadap sentimen menggunakan algoritma naïve bayes, menghasilkan 81,20.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dibuat rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut (i) Bagaimana penggunaan algoritma Naïve Bayes dalam analisis sentimen ulasan game Stumble Guys di platform Google Play Store ? (ii) Dapatkah algoritma Naïve Bayes digunakan untuk menganalisis ulasan pengguna aplikasi Stumble Guys dengan akurasi yang tinggi dan memberikan wawasan yang mendalam mengenai kepuasan pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian ini sebagai berikut: (i) Tujuan penelitian akan memfokuskan pada kemampuan algoritma untuk mengenali dan mengklasifikasikan pola sentimen positif, dan negatif dari ulasan pengguna dengan menggunakan teknik analisis teks. (ii) serta menganalisis sentimen ulasan game Stumble Guys pada PlayStore menggunakan algoritma Naïve Bayes. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil akurasi, presisi, recall, dan f1-score dari model yang digunakan. Melalui evaluasi ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai tingkat ketepatan, kemampuan identifikasi, dan efisiensi model dalam mengklasifikasikan ulasan positif dan negatif, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang kepuasan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna game Stumble Guys.

1.4 Manfaat penelitian

(i) Bagi Penulis Mengembangkan kemampuan analisis data dan penggunaan algoritma Naïve Bayes dalam analisis sentimen, serta meningkatkan wawasan dan pengalaman dalam menghadapi masalah yang terkait dengan analisis sentimen, sehingga dapat meningkatkan kualitas penelitian dan publikasi yang diterbitkan dalam bidang pengolahan bahasa alami dan analisis sentimen.

(ii) Bagi Developer Menjadi referensi yang lebih spesifik dan lebih baik dalam mengembangkan sistem informasi yang terkait dengan analisis sentimen, sehingga dapat meningkatkan kualitas sistem informasi yang dikembangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi analisis sentimen, serta meningkatkan kemampuan dalam mengambil keputusan yang lebih baik dalam berbagai industri dan sektor.

(iii) Bagi Peneliti Selanjutnya Menjadi referensi yang lebih spesifik dan lebih baik dalam analisis sentimen, sehingga dapat meningkatkan kualitas penelitian dan kontribusi pada bidang sistem informasi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan

teknik analisis sentimen yang lebih maju dan rumit, serta meningkatkan kualitas penelitian dalam bidang pengolahan bahasa alami dan analisis sentimen.